

BAB 1

PENDAHULUAN

1.5 Latar Belakang Masalah

Musik di Indonesia sendiri telah muncul dan berkembang sudah sejak lama, pada zaman dimana jauh sebelum masuknya agama Hindu-Budha. Sehingga bisa dikatakan bahwa seni music sendiri telah melampaui batas bahasa, kebudayaan, bahkan agama sendiri. Musik Indonesia atau yang biasa disebut musik nusantara sendiri merupakan musik yang berkembang di nusantara yang mencerminkan Indonesia, baik dari segi bahasa maupun karakter melodinya.

Perkembangan industri musik akan selalu bergerak secara dinamis dimana industry music selalu mengikuti perkembangan teknologi yang terwujud dalam berbagai sector industri musik. Dimana masing-masing sebuah Negara sendiri mempunyai industri musik yang maju. Menurut Moller (2011:34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan music, umumnya sebuah lagu, video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

Kini, dengan berbagai platform digital yang tersedia dalam berbagai format, sangat memudahkan musisi ataupun sebuah record label untuk mengemas karya mereka ke dalam berbagai bentuk, termasuk kedalam music video. Perkembangan music video pun kini sudah sangat dimudahkan dengan adanya youtube. Jauh sebelum adanya digital platform pernah berada di masa Musik Televisi (MTV). Kehadiran MTV sendiri menjadi salah satu sejarah dalam perkembangan lancerly music maupun perkembangan music video itu sendiri.

Di era sekarang, keberadaan music video itu sendiri memiliki peranan penting dalam industry lance baik dalam record label ataupun mususi itu sendiri. Walaupun era MTV telah berlalu, namun music video sebagai sebuah karya masih sangat berperan penting bahkan lebih penting dari sebelumnya. Secara garis besar peranan video klip sendiri dapat dibagi kedalam dua

peranan besar yaitu sebagai kemampuan mengkomunikasi dari musisi dan sebagai media promosi lagu. Secara garis besar, ada empat teknik yang sering digunakan dalam music video yaitu menggunakan cinematic video, photographic video, performance clip, dan progressive video. Cinematic video merupakan music video yang bertumpu pada narasi dan jalan cerita yang jelas sesuai dengan pesan lagunya itu sendiri. Photographic video merupakan video yang tidak bertumpu pada jalan cerita atau narasi, bahkan cenderung membentuk narasi berbeda dari lagu dan menggunakan ritme music dan visual. Performance clip yaitu lebih ke focus pada penampilan musisinya. Dan yang terakhir ada progresisive clip yaitu masih masuk kebagian dari cinematic video, namun tidak terlalu mengandalkan cerita dan visual yang dramatis, tidak ada jalan cerita, hanya ada perubahan waktu dan perpindahan tempat yang didapat dari teknik editing.

Pada manajemen produksi video klip, terdapat pembuat video klip yang melibatkan kerabat kerja yang masing-masing memiliki peran dan tanggungjawab pada bidang masing-masing divisi, mulai dari produser, sutradara, DOP, penulis naskah, tata artistic dan sebagainya. Di dalam artistic sendiri terdapat bidang yang penting dalam pembuatan video klip sendiri yaitu bidang make up & wardrobe. Pada T.A video klip ini penulis menjadi make up & wardrobe di video klip “sulur-romantisme kehidupan”

Proses produksi video klip ini tidak lepas dari peran penting seorang make up & wardrobe. Make up & wardrobe sendiri menjadi penentu keberhasilan dari produksi video klip. Tidak adanya divisi make up & wardrobe maka video klip tersebut tidak akan berjalan dengan lancar. Di dalam video klip ini sendiri make up & wardrobe berfungsi untuk menunjang pembentukan sebuah karakter yang lebih dalam dan berperan penting dalam membantu penyampaian naratif. Karena make up dan wardrobe memberi bantuan dengan jalan memberi dandanan atau perubahan-perubahan pada para pemain hingga terbentuk dunia panggung atau film maupun televise dengan suasana yang kena dan wajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana tanggung jawab make up & wardrobe dalam pembuatan video klip romantisme kehidupan ?

1.5 Tujuan

- a. Memperoleh pengalaman belajar dan bekerja yang nyata menjadi make up & wardrobe.
- b. Sebagai salah satu syarat untuk kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar Ahli Madya dalam jurusan broadcasting radio tv.
- c. Menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang di dapat selama berkuliah di Stikom Yogyakarta.
- d. Memahami tata cara kerja produksi karya kreatif terutama bertugas di bidang make up & wardrobe.
- e. Menambah portofolio dalam bentuk karya audio visual.

1.5 Waktu dan Tempat

Tempat:

Home Stay Happy Ayu, Kranggan II, Trihanggo, Gamping, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55291



gambar 1 halaman depan



gambar 2 kolam renang



gambar 3 ruang tamu



gambar 4 ruang makan



gambar 5 kamar 2



gambar 6 kamar 3



gambar 7 halaman belakang

Waktu

Table 1 Pra Produksi

Waktu	Tempat	Kegiatan	Keterangan
18 juni 2021	Via online	Menentukan crew dan talent	-sutradara
25 juni 2021		Melakukan pemahaman naskah yang diberikan sutradara	-sutradara -makeup dan wardrobe.
10 juli 2021	Home Stay Happy Ayu	Survey lokasi	-sutrada -make up dan wardrobe -produser -asisten sutradara

24 juli 2021	Home Stay Happy Ayu	Cek lokasi	-sutradara -produser -art director -lighting -DOP
24 juli 2021	Kost Afif	PPM 1	All crew
25 juli 2021	Kost Afif	PPM 2	All crew
26 juli 2021	Rumah sarjia dan koko	Melakukan fitting wardrobe dan makeup	-Make up dan wardrobe -sutradara -produser -asisten sutradara

Table 2 Produksi dan Pasca Produksi

Waktu	Tempat	Kegiatan	Keterangan
27 juli 2021	Home Stay Happy Ayu	Menyiapkan persiapan shoting video klip	Crew Inti
28 juli 2021	Home Stay Happy Ayu	Melakukan shoting	All Crew
29 juli 2021	Home Stay Happy Ayu	Mebereskan alat-alat make up dan pakaian yang ada lokasi, baik itu pakaian pinjam maupun beli	-artistik -lighting -make up dan wardrobe

1.5 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian mengetahui dari fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

Pada tahap ini penulis melakukan observasi dengan melihat referensi make up dan wardrobe yang ada di film-film maupun video klip yang sebelumnya sudah ada dan sebagainya.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan proses mendapatkan data dari membaca dan memahami buku-buku baik cetak maupun online yang sesuai dengan penelitian.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik

Pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab secara langsung. Penulis melakukan wawancara kepada sutradara video klip “Romantisme Kehidupan” guna mendapatkan informasi tentang kosep make up dan wardrobe yang akan digunakan .\

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan untuk menghindari kesalahpahaman dengan yang lain dalam memahami laporan yang berjudul “Peran Make Up & Wardrobe dalam Pembuatan Video Klip Sulur-Romantisme Kehidupan”. Penulis akan memberikan penegasan dari pengertian istilah judul laporan tersebut, sebagai berikut

2.1.1 Peran

Menurut Riyadi (2002:138) pengertian peran bisa diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam oposisi sosial. Melalui peran tersebut, seorang yang membuat pembuatan video klip baik itu individu maupun kelompok akan berperilaku sesuai dengan harapan orang atau lingkungannya. Suatu peran juga bisa diartikan menjadi sebuah tuntutan yang diberikan secara structural atau norma-norma. Sebagaimana didalamnya terdapat beberapa serangkaian tekanan dan kemudahan yang dapat menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi. Intinya peran juga bisa dirumuskan sebagai suatu rangkaian perilaku tertentu yang dapat diteambulkan oleh suatu posisi tertentu.

2.1.2 Tata Artistik

(Menurut rekreative.com 18 – 08 - 2020) – Tata artistik terdiri dari kata tata yang artinya aturan atau susunan apabila akan membentuk atau membuat suatu hal . Kata artistik dipakai untuk menyampaikan seluruh materi yang berkarakter seni atau mempunyai nilai seni. Misalnya artistik digunakan sebagai pertunjukan tayangan film , tv, pentas seni , dan banyak lagi .Semua memiliki nilai indah dan berbeda – beda agar menimbulkan kesan indah bagi penikmatnya .

2.1.3 Make Up

Make up adalah suatu proses atau langkah kerja untuk menutupi semua kekurangan dan menonjolkan semua kelebihan yang ada pada

wajah seseorang sesuai dengan kesempatan dan tema yang akan diadakan serta sesuai dengan tujuan.

2.1.4 Wardrobe

Menurut Umbara (2001:143), Wardrobe dalam arti sebenarnya adalah lemari dinding tempat menyimpan pakaian. Di dalam video klip atau film istilah wardrobe langsung diartikan pada segala sesuatu yang dikenakan oleh para pemain baik itu berupa baju maupun aksesoris yang melekat dalam tubuhnya.

2.1.5 Video Klip

Pengertian Video Klip menurut Moller (2011:34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan music, umumnya sebuah lagu, video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Hal ini dipertegas oleh phyrman dijelaskan bahwa video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band.

2.1.6 Sulus

Sulus merupakan sebuah projek mandiri yang berasal dari sebuah kota kecil di Jawa Tengah yaitu Kebumen. Sulus sendiri terbentuk pada tanggal 15 Desember 2020 oleh seorang mahasiswa jurusan Broadcasting Radio Televisi yang sedang menempuh perkuliahan semester akhir di STIKOM Yogyakarta. Pada tanggal 14 Juni 2021 Sulus telah menulis sebuah single debutnya yang berjudul Atas Segala Pelampiasan. Dan Sulus juga baru membuat single kedua yang berjudul "Romantisme Kehidupan".

2.1.7 Romantisme Kehidupan

Romantisme Kehidupan merupakan single kedua dari Sulus yang bercerita tentang seseorang yang mencoba keluar dari sebuah keterpurukan di dalam hidup yang sedang dialaminya.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Tujuan dan Fungsi Penata Artistik

Peran seorang penata artistik adalah membuat semua rancangan baik dalam teknis maupun visual artistic yang meliputi tata set, dekorasi baik eksterior maupun interior, makeup, wardrobe, dan kebutuhan sebuah property hingga visual effect dalam sebuah film.

Adapun tujuan dan fungsi penata artistic sebagai berikut:

1. Tujuan Penata Artistik
 - a. Membantu membentuk cerita dalam sebuah tayangan
 - b. Membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri khas atas cerita dan pribadi
 - c. keseluruhan pada setiap peran.
 - d. Membantu memperlihatkan adanya hubungan antara peran yang satu dan yang lainnya.
2. Fungsi Penata Artistik
 - a. Untuk individualisasi peran dan
 - b. Untuk menghidupkan perwatakan pelaku

2.2.2 Tugas Make up

Tugas penata rias atau make up adalah memberi bantuan dengan jalan memberi dandanan atau perubahan-perubahan kepada ssetiap pemain sehingga membentuk karakter yang telah ditentukan oleh naskah. Namun di dalam departemen ini terdapat *make up special effect* yang membuat efek-efek khusus untuk menciptakan suatu karakter bagi *talent* yang akan keluar di layar.

2.2.3 Tugas Wardrobe

Di dalam departemen wardrobe, bertugas untuk mengatur penampilan serta mencari kostum aktor/aktris yang akan muncul di film atau video. Dalam departemen wardrobe s juga harus bekerjasama dengan sutradara untuk memahami dan menjabarkan karakter dan memberikan saran kepada *Wardrober* untuk menyesuaikan *tone* atau suasana film.

2.3 Hubungan Kerja Antara *Maker Up dan Wardrober* dan Sutradara

Sutradara adalah orang yang mengontrol suatu tindakan dan dialog di depan kamera dan memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan apa yang ada di dalam naskah. Sutradara bekerja sama dengan semua team di dalam suatu produksi, tidak terkecuali dengan make up dan wardrob, di dalam pra produksi sutrada selalu mengambil waktu luang dengan team make up dan wardrobe guna menyampaikan keinginannya mengenai kostum dan make up untuk para actor/aktris.

2.4 Departemen *Artistik*

Karena divisi *make up dan wardrobe* di bawah kepemimpinan departemen *artistic*, disini penulis ingin menjelaskan sedikit tentang beberapa team departemen *artistic* yang membantu penata *artistic* dalam pra hingga pada saat produksi. Berikut adalah beberapa team dari departemen *artistic*:

1. Penata Artistik

Penata *artistic* ialah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan tampilan dalam sebuah video klip/film. Tanggung jawab dari seorang penata *artistic* ialah melaksanakan semua rancangan *artistic* yang meliputi dekorasi baik eksterior maupun interior, tata set, set busana, tata rias, dan kebutuhan *property*.

2. Asisten penata *artistic*

Asisten penata art memiliki peranan untuk bekerjasama dengan penata *artistic* dalam mengawasi semua proses mulai dari pra-produksi sampai pasca produksi supaya bisa mewakili rancangan dari seorang penata *artistic*.

3. Set dekorasi

Set dekorasi bertanggung jawab untuk membangun dan menata set *property*, baik *property* yang ada di dalam sebuah naskah maupun *property* pendukung lainnya. Set dekorasi harus bekerja sama dengan penata *artistic*.

4. *Master property*

Master property bertugas untuk membeli semua kebutuhan property yang sesuai dengan naskah video klip/film.

5. *Props builder*

Props builder bertugas untuk membangun sebuah property yang dibutuhkan oleh suatu indikasi film atau video.

6. *Make up*

Make up bertanggung jawab untuk merias wajah yang sesuai dengan karakter tokoh agar sesuai dengan naskah tersebut. *Makeup* harus memahami bagaimana alat-alat bedak, blush on, lipstick, eyeliner, eyeshadow dan sebagainya. *Make up* bersifat korektif dan aditif. Seorang *makeup* harus siap untuk membuat *make up* sebelum pengambilan sebuah gambar setiap scene dan untuk sentuhan selama pembuatan film ketika terjadi *makeup* yang memudar dan lain sebagainya.

7. *Wardrobe*

Wardrobe memiliki tanggung jawab terhadap semua kostum yang digunakan oleh *tokoh/talent*. Selain itu *wardrobe* juga harus memiliki sebuah keterampilan akan merancang suatu kostum dan juga merencanakan dan memahami suatu karakter dari *talent* tersebut.

2.5 Teori Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol, karena mudah ditangkap oleh mata dan mudah menimbulkan kesan pada perasaan. Warna adalah suatu konsep yang membantu dalam mengenali sifat-sifat berbagai objek dan mendefinisikannya dengan lebih tepat. Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya seperti garis, bidang, bentuk, tekstur, ukuran. Warna menurut Poerwadarminta (1969:1148) bahwa warna artinya rupa atau corak.

Menurut Puspita Martha dalam bukunya yang berjudul *The Book of Hairstyle and Makeup* Teori warna menjelaskan bahwa dengan

menggunakan warna-warna dasar seperti merah, biru, kuning, hitam, dan putih dapat diaplikasikan dengan baik. Pengetahuan dalam teori warna dimana warna-warna tersebut dapat menjadi berbagai macam jenis warna yang beraneka ragam dengan adanya campuran-campuran yang tepat komposisinya sehingga dapat tercipta warna-warna yang diinginkan.

2.6 Peran *Make Up* dan *Wardrobe*

Makeup & Wardrobe dituntut untuk bisa menciptakan sebuah pakaian dan riasan sesuai apa yang diminta oleh sutradara dan naskah yang telah dibuat dan diberikan dari awal hingga akhir cerita. Adanya *make up* dan *wardrobe* akan membuat penonton semakin tertarik dengan video yang ditayangkan. Jika *make up & wardrobe* yang digunakan sesuai ekspektasi dan terlihat seirama, maka sebuah video klip pun akan berjalan dengan lancar dan kemudian penontonpun akan lebih tertarik untuk melihatnya.

Sebaliknya jika *make up* dan *wardrobe* yang dipakai oleh talent tidak sesuai ekspektasi dengan keadaan cerita yang sesungguhnya, maka akan membuat penonton merasa kecewa walaupun cerita yang telah dibuat sudah sangat menarik. Penggunaan *wardrobe* yang tepat akan mampu meyakinkan penonton dalam melihat film/video klip yang ada. Sebab dengan adanya kostum akan membantu penonton mengetahui siapa tokoh dan latar belakang dari tokoh tersebut.

2.6.1 *Make Up*

Makeup adalah suatu proses kerja untuk menutupi semua kekurangan dan menonjolkan semua kelebihan yang ada pada wajah seseorang sesuai dengan kesempatan dan tema yang akan diadakan serta sesuai dengan tujuan.

Makeup harus memahami bagaimana alat-alat bedak, blush on, lipstick, eyeliner, eyeshadow dan sebagainya. *Makeup* bersifat korektif dan aditif. Seorang *makeup* harus siap untuk membuat *makeup* sebelum pengambilan sebuah gambar setiap scene dan untuk sentuhan selama pembuatan film ketika terjadi *makeup* yang memudar dan lain sebagainya.

Di dalam departemen *makeup* ini juga terdapat penata rambut yang bertugas sebagai menata dan menjaga *gaya* rambut actor yang akan muncul di layar.

Make up sendiri dapat dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu *make up* wajah dasar dan *make up* wajah khusus. *Make up* wajah dasar melingkupi *make up* wajah untuk pagi hari, *make up* wajah untuk sore hari dan *make up* wajah untuk malam hari (Asi Trianti, 2007:1).

Jenis *Make up* wajah digolongkan menjadi 4, yaitu :

1. Rias wajah cantik/natural

Make up jenis ini memiliki tujuan untuk merubah tampilan fisik yang dirasa kurang sempurna. Jenis *make up* ini merupakan jenis *make up* yang sering dipakai. Sehingga *make up* ini selalu berkaitan dengan penampilan yang natural dan sederhana. Meski natural, *ake up* ini dibuat lebih elegan sebab telah mengoreksi kekurangan serta kelebihan diwajah supaya terlihat lebih segar di kamera.

2. Rias wajah karakter

Dibuat sedemikian rupa sehingga menunjang penjiwaan karakter tokoh yang diperankan, tanpa harus mengubah total. Secara umum *makeup* memiliki beragam fungsi, yakni menggambarkan usia, luka tau lebam diwajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok non manusia. *Make up* karakter umumnya digunakan karena wajah pemain tidak sesuai dengan tuntutan cerita. Dalam film/video klip, actor atau aktris sering bermain sebagai tokoh yang berusia lebih muda atau lebih tua dari umur mereka. Di sinilah *make up* karakter berperan besar. Dalam film biografi sendiri, *make up* karakter digunakan untuk menyamakan wajah pemain dengan wajah asli tokoh yang ia perankan.

Sementara wajah non manusia atau sosok manusia unik pada umumnya digunakan dalam fil bergenre horror, fiksi ilmiah, fantasi, hingga superhero. Dalam beberapa film, *make up* karakter juga digunakan

untuk membedakan seorang pemain jika ia bermain dalam peran yang berbeda dalam satu film. Make up karakter sendiri begitu sangat meyakinkan sehingga kita tidak akan mengira jika mereka semua ternyata hanya diperankan oleh satu orang actor.

3. Rias wajah smink

Menciptakan imajinas baru pada tokoh yang diperankan, pada kondisi dan kurun waktu tertentu. Sebagai contoh seorang anak muda yang harus memerankan kakek tua di film tersebut.

4. Rias Wajah SFX (*Special Effect*)

Special Effect makeup (SFX Make up) merupakan suatu efek dari riasan khusus yang biasa dipakai pemain film untuk membuat suatu efek diwajahnya, seperti efek terlihat lebih tua, memiliki luka terkena pisau, efek wajah stress, efek wajah lebam, efek wajah bangun tidur membuat tokoh terlihat seperti hantu dan lainnyaa. Departemen ini bertugas membuat manipulasi tampilan actor di layar agar mereka kelihatan lebih tua, keliatan lebih muda atau beberapa kasus tampak lebih mengerikan.

Make up SFX sangat berbeda dengan makeup sehari-hari yang dipakai untuk mempercantik penampilan, SFX makeup memberi hasil yang cukup ekstrim, dari nyeleneh hingga menyeramkan. Maka dari itu, awal mulanya SFX makeup banyak banget digunakan dalam dunia perfilman.

Fungsi dari make up sendiri untuk menampilkan sebuah dimensi wajah dari pemain dan juga menegaskan garis-garis wajah karakter, sehingga pada saat berekspresi muncul sebuah efek garis tegas dan dapat ditangkap oleh kamera. Seorang make up harus juga mengamati gerak ekspresi wajah untuk menentukan suatu garis yang akan dibuat.

gambar 8

(Sumber dari Internet)



Seperti gambar diatas, seorang wanita cantik yang di rias wajahnya dengan teknik tata rias wajah smink. Karena menciptakan imajinasi baru, seorang make up membuat riasannya juga berpacu kepada naskah yang diinginkan oleh sutradara. Make up harus tetap cekatan dan kreatif untuk mewujudkan make up yang bagus demi kelangsungan produksi film atau video klip.

Dalam sebuah produksi harus berpacu pada Mise En Scene yaitu peradeganan, yang berupa setting, makeup atau wardrobe, lighting dan ekspresi atau gesture yang menjadi satu kesatuan dan memang harus menjadi kesatuan. Karena pada dasarnya, artis/actor tidak akan bisa sempurna jika belum di make up. maka dari itu, make up sangat penting supaya produksi suatu film/video klip berjalan dengan baik.

Hal –hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Pastikan bahan yang digunakan aman bagi talent.
2. Selalu siap mengawasi riasan talent saat take shoot berlangsung, karena jika ada make up yang luntur atau gaya rambut yang berubah akan mengganggu.
3. Selalu memotret talent setelah di make up untuk menjaga countinty talent.

2.6.2 *Wardrobe*

Menurut Umbara (2001:143), *Wardrobe* dalam arti sebenarnya adalah lemari dinding tempat menyimpan pakaian. Di dalam video klip atau film istilah *wardrobe* langsung diartikan pada segala sesuatu yang dikenakan oleh para pemain baik itu berupa baju maupun aksesoris yang melekat dalam tubuhnya. Aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat dan lainnya. Dalam sebuah film/video klip, busana tidak hanya sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Seperti halnya setting, rancangan wardrobe harus pula otentik sesuai fungsi dan penggunaannya sehingga mampu meyakinkan penonton.

Wardrobe menciptakan atau memilih pakaian yang akan dikenakan oleh para actor. *Wardrobe* harus memiliki latar belakang yang mendalam dalam soal pakaian dan pemahaman yang mendalam tentang karakter dan cerita dalam naskah. Secara historis wardrobe datang ke dalam sebuah film setelah merancang produksi yang dimulai sejak awal proses. Konsep dari warna dan tekstur telah ditetapkan dan disepakati oleh sutradara dan wardrobe. Sebelum wardrobe memberi suatu konsep pakaian, sutradara terlebih dahulu memberitahu untuk warna yang akan digunakan dalam film atau video klip. Namun sebagian besar sutradara terlebih dahulu membiarkan wardrobe bekerja dari inspirasi mereka sendiri, berdasarkan interpretasi mereka terhadap naskah dan karakter.

Terdapat suatu perbedaan antara kostum masa dulu dengan masa depan. Untuk kostum pada masa dulu tertuju pada dokumentasi yang berhubungan dengan sejarah, berbeda dengan kostum masa depan yang membutuhkan suatu imajinasi dan kreatifitas pada perancangannya

Terdapat beberapa fungsi dari wardrobe yang tentunya akan membantu para penonton yaitu:

a. Ruang dan Waktu

Bersama setting, wardrobe adalah aspek yang paling mudah kita identifikasi untuk menentukan latar waktu serta lokasi dalam ceritanya. Setiap latar cerita pasti memiliki sebuah wardrobe yang khas. Wardrobe dan setting adalah suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan sebab mereka hidup saling berdampingan. Setting lokasi dan wardrobe harus senada dan juga seimbang.

b. Status sosial/kelompok

Dengan adanya kostum sendiri dapat menentukan kelompok, kelas, para pelaku cerita, serta status sosial. Pada tokoh utama biasanya busana yang digunakan lebih mendetail daripada seorang figuran atau yang biasa disebut sebagai karakter pendukung. Sebab pada tokoh utama yang akan membawakan jalan cerita tersebut dari awal cerita hingga akhir cerita. Dalam hal ini tentu tergantung juga dengan pola dari periode alur ceritanya.

c. Kepribadian pelaku

Dalam busana dan aksesorisnya juga mampu memberikan suatu gambaran karakter dan perilaku tokoh dalam cerita. Tentunya dalam setiap karakter harus memiliki suatu ciri khas yang berbeda-beda satu sama lainnya, hal itu juga dapat dilihat dari suatu penggunaan kostum yang dipakai oleh pemain.

Contohnya dapat ditemukan dalam film yang bertemakan remaja, dimana menandakan bahwa siswa berkaca mata tersebut adalah seorang yang gemar membaca buku atau kutu buku dan juga siswa yang pintar.

d. Warna sebagai symbol

Dalam sebuah kostum penggunaan warna sering kali memiliki motif atau symbol tertentu. Dalam suatu film, warna hitam atau gelap pada kostum biasanya menjadi symbol suatu kejahatan. Sebaliknya jika kostum berwarna putih atau cerah menandakan bahwa symbol kebajikan. Pada umumnya symbol dengan warna tersebut dapat ditemui dalam film fantasi ataupun dongeng. Setiap warna juga

mempunyai arti dan karakternya masing-masing. Contohnya warna-warna hangat, seperti merah, kuning atau oranye cenderung lebih membangkitkan semangat dan dinamis. Sementara contoh warna-warna dingin, seperti biru, hijau, dan putih cenderung menentramkan dan menimbulkan rasa nyaman.

e. Motif penggerak cerita

Tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh, namun kostum dan aksesorisnya dapat berfungsi sebagai penggerak cerita bahkan inti dari kisah filmnya. Jika kalian pernah atau sering melihat film cinderella dan sepatu kaca, maka penggunaan kostum tersebut menjadi salah satu contoh sebagai kostum penggerak cerita.

f. *Image*

Dengan menggunakan kostum dapat menjadikan image pelaku cerita tau bintang dalam film-film yang dimainkannya. Sosok Charlie Chaplin adalah salah satu contoh yang paling sempurna karena atribut kostumnya yang sangat khas. Contoh lainnya adalah kostum yang digunakan oleh Batman, Spiderman, Superman dan masih banyak lagi.

Image ini dapat dilihat dari perkembangan masa ke masa walaupun kostum yang digunakan selalu mengalami suatu perubahan, namun penonton tetap saja dapat mengenali tokoh superhero tersebut.

2.7 Pengertian Video

Video merupakan sebuah komponen atau media yang mampu menampilkan sebuah visual atau gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan dengan menata ulang suatu gambar yang bergerak sehingga melibatkan penglihatan dan pendengaran. Menurut hakekatnya video mengubah suatu gagasan atau ide yang menjadi sebuah tayangan gambar dan suara.

Video dapat menggambarkan suatu proses dalam mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu sehingga dapat mempengaruhi sikap, dan menyajikan sebuah informasi. Hal ini dapat

mempengaruhi ketertarikan minat, dimana sebuah tayangan yang ditampilkan oleh video dapat menarik ketertarikan seseorang untuk menyimak lebih dalam lagi.

2.7.1 Jenis-jenis Video

ada dua jenis video yang tersedia berdasarkan dari standart pembuatannya yaitu:

1. Video analog merupakan suatu gambar dan suara yang direkam dengan bentuk pita magnetic dan sinyal magnetic.
2. Video digital merupakan bentuk system video recording yang bekerja menggunakan system digital dan biasanya digital video juga direkam dalam sebuah tape, kemudian disalurkan melalui optical disc, misalnya VCD dan DVD.

Yang membedakan dari keduanya yaitu data format yang ditentukan oleh ukuran suatu rekaman resolusi atau gambar dan data rate-nya.

2.7.2 Unsur-Unsur Video

Berikut adapun unsur-unsur video antara lain:

1. Unsur Gambar terdiri dari:
 - a. Objek atau pemain
 - b. Grafis
 - c. Setting lokasi dimana objek berada
 - d. Property yang melengkapi adegan objek atau pemain
 - e. Lighting
2. Unsur Suara terdiri dari:
 - a. Suara manusia, merupakan sumber dari dialog dan monolog para pemain
 - b. Music, music sendiri untuk memperkuat citra dari visual tersebut
 - c. Sound effect, untuk manipulasi suara buatan supaya memberikan kesan dan suasana tertentu.

2.8 Pengertian Video Klip

Video klip adalah sebuah penggabungan dari sebuah visual dan musik yang awal mulanya digunakan sebagai media promosi oleh para pelaku musik dunia. Video klip ini yang digunakan oleh para produser untuk mempromosikan sebuah karya musiknya itu kepada publik lewat televisi dan toko-toko musik. Dalam visual sebuah video klip dapat disadari betapa pentingnya oleh para produser untuk mengenalkan artisnya kepada publik. bukan hanya visual saja, di dalam video klip juga terdapat alur cerita juga, terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Tanpa disadari, video klip membuat khalayak memutarinya secara berulang-ulang dikarenakan mereka akan lebih terhibur karena adanya gambar dan alur cerita dari musisi. Maka dari itu video klip diyakini sangat ampuh kegunaannya untuk memperkenalkan artis para produser secara audio dan visual, serta menjadikan video klip sebagai media baru untuk menyampaikan pesan yang ingin para para pelaku music sampaikan lewat lagunya.

Video klip sendiri mengandung sebuah kekuatan citra yang dapat memberi sensasi tontonan yang memiliki kekuatan sentuhan pribadi (personal touch) dan ingatan (memorable). Pada pencitraan ini seseorang dapat dibuat seperti mengalami sendiri apa yang dilihat, dengan mengingat-ingat kejadian yang sedang berlangsung.

Konsep dasar Video klip menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzke (2007:132). Pada dasarnya industry music membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu:

- a. Performance Clip

Merupakan video klip yang apabila video klip itu lebih banyak menampilkan aksi dari penyanyi atau grup band, maka ini dapat digolongkan ke dalam jenis Performance Clip.

- b. Conceptual Clip

Merupakan video klip yang lebih sering menampilkan selain dari penyanyi atau grup band dan sering disertai dengan ambisi dari artistic, maka ini dapat dikelompokkan ke dalam jenis Conceptual klip.

2.8.1 Unsur-unsur bahasa video klip

Video Klip memiliki beberapa unsur-unsur bahasa yang sangat universal untuk mendukung video klip antara lain sebagai berikut:

a. Bahasa Ritme (irama)

Video klip memiliki birama, slow beat, fast beat, middle beat yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan untuk memperoleh tempo yang pas.

b. Bahasa Musikalisasi (instrument music)

Pembuat video klip harus memiliki sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan music, baik itu jenis music, alat music, bahkan juga profil band.

c. Bahasa Nada

Aransemen nada dalam video klip perlu didiskusikan dengan penata music selanjutnya dan nada-nada dirasakan dengan hati.

d. Bahasa Lirik

Seorang *video clipper* dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik dan lagu walaupun tidak harus secara verbal. Tidak semua lirik menggunakan kata-kata sederhana, tetapi dapat pula ditunjukkan dengan symbol-simbol tertentu untuk mengungkapkan makna.

e. Bahasa Performance (penampilan)

Unsur ini memuat karakter pemusik, penyanyi, pemain band dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya.

Lima unsur diatas semuanya masuk kedalam satu lagu dengan uraian nada dan instrumen tertentu. Video klip adalah sebagai media audio visual yang sangat membantu semua musisi dalam menyampaikan informasi dari lagu yang dibuat oleh musisi tersebut.

2.8.2 Unsur dasar-dasar video klip

Selain unsur bahasa, video klip juga memiliki unsur dasar-dasar video klip yang terbentuk dari perpaduan dan interaksi antara lain sebagai berikut:

1. Musik Video Klip

Konsep dari video klip dibangun dengan cara menambahkan gambar pada suatu music. Suatu gambar yang ditampilkan tidak harus yang berhubungan dengan pesan atau alur dari cerita tersebut. Sudut pandang musiklah yang menjadi penarik efek visual, gambar-gambar, dan gerakan yang diselaraskan dengan tempo atau unsur musical lainnya, seperti harmony, melody, rhytm dan sebagainya.

2. Lirik Video

Konsep dengan video klip dimana lirik dan gambar yang berinteraksi untuk membangun sebuah makna. Jadi lirik atau isi lagu tersebut diperkuat maknanya oleh gambar. Kalau berhasil kerjasama antara lirik dan gambar dapat memperkaya makna sehingga video klip tersebut akan menjadi sebuah puisi audio visual.

3. Image Video

Suatu video dengan memiliki konsep dimana tampilan visualnya lebih di utamakan perannya untuk mengungkapkan suatu makna, pesan, dan cerita. Oleh sebab itu, tampilan visualnya sudah berbicara, sebab music hanya hadir dibelakang sebagai pendukung dari cerita dan kesan yang telah digambarkan.

2.9 Ekstraksi

Pada penulisan laporan karya kreatif ini penulis menggunakan Ekstraksi dari laporan tugas akhir karya dari Yulius Prasetya Mega Wicaksana (2016/BC-F/5118) kampus STIKOM Yogyakarta dengan judul laporan “Peran Penata Artistik Dalam Film Pendek yang berjudul *“Voice Call”* tahun 2019” selain itu penulis juga menggunakan laporan tugas akhir ini memiliki system penulisan yang baik sehingga bisa menjadi patokan penulis untuk menyusun sebuah laporan tugas akhir ini.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Pada Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Tata Artistik Pada Divisi Makeup & Wardrobe Dalam Video Klip “Romantisme Kehidupan”. Sebagai seorang makeup & wardrobe. Untuk produksian kali ini terbilang lumayan banyak kendala dikarenakan waktu yang kurang, budgeting, dan adanya PPKM yang berlangsung sekitaran Jawa-Bali. Tapi dari itu semua penulis secara tidak langsung mendapat pengalaman dan belajar didalamnya.

Disini penulis melakukan kegiatan mulai dari pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Disini penulis merancang semua, dari konsep make up dan wardrobe, meminjam pakaian untuk talent dan beberapa ada yang dibantu oleh asisten wardrobe, makeupin para talent yang dibantu oleh asisten makeup juga. Banyak ilmu yang penulis dapat dalam proses produksi video klip “Romantisme Kehidupan” terlebih lagi sebagai divisi *makeup&wardrobe*. Baik ilmu yang sudah diberikan selama berkuliah di Stikom Yogyakarta yang kemudian penulis tuangkan dalam praktek serta pembelajaran dari teman-teman semuanya.

5.2 Saran

1. Saran untuk *makeup & wardrobe dan teamwork*
 - a. Sebelum shooting, membuat rancangan yang matang sangatlah penting supaya membuat proses produksi berjalan dengan baik tanpa adanya *over teame* serta pembengkakan biaya yang tidak terduga.
 - b. Sebagai make up&wardrobe harus perbanyak lagi referensi-referensi tentang makeup maupun wardrobe. Karena penulis sadar akan kurangnya pengetahuan tentang divisi makeup&wardrobe.
 - c. Kerjasama dalam team sangatlah penting guna mempengaruhi proses setiap kru dan pemain. Untuk itu perlu sekali kerjasama yang baik antar team.

2. Saran untuk STIKOM Yogyakarta
 - a. Memperbaiki dan melengkapi fasilitas terutama fasilitas untuk melakukan kegiatan audio visual.
 - b. Memperbaiki lagi tata kelola kampus agar terlihat lebih rapih.